PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 237, onsdag 14. april 1999.

Redaksjonelt

Vinter igjen! Dette her kommer til å fortsette, vet dere, fortsette til langt ut på sommeren. Den ene dagen er det topp sommervær, 30 varmegrader og steikende sol, neste morgen laver snøen ned...

Men et slikt organ som dette burde vel heller ta for seg de simulerringsspillmessige sidene ved det lille poeng at Norge nå ligger i krig. Jeg mener, været er da for lengst et utdebatert tema, er det ikke? Problemet er at det ikke er så mye å si, vi vet jo allerede at bomber ikke vinner kriger, og det er så vidt vi vet ingen som har kommet med noe spill basert på Kosovo-konflikten enda. (Men det kommer nok...)
Og da er det vel ikke så mye mer å si? Jeg mener, det er jo ikke noe nytt at Norge ligger i krig med mer eller mindre vennligsinnede naboland, det kan da for eksempel ikke være mer en ett par år siden våpenhvileavtalen mellom Norge og Sverige fra 1905 ble opphevet, og det ble erklært fred mellom landene. Samtidig ble dessverre også den demilitariserte sonen opphevet...
(Phobos burde selvfølgelig hatt en reportasje fra 'zonen mens den enda eksisterte, men det er vel egentlig ikke for sent, hvis noen føler seg kallet. I det hele tatt, hvis noen føler kallet, så er Phobos-redaksjonen alltid interessert i nytt og/eller interessant stoff.)

Ability Scores (Intelligence)

Table 4: INTELLIGENCE

Ability Score	# of Lang.	Spell Level	Chance to Learn Spell	Max. # of Spells/Lvl	Spell Immunity
1	0*	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—
3	1	—	—	—	—
4	1	—	—	—	—
5	1	—	—	—	—
6	1	—	—	—	—
7	1	—	—	—	—
8	1	—	—	—	—
9	2	4th	35%	6	—
10	2	5th	40%	7	—
11	2	5th	45%	7	—
12	3	6th	50%	7	—
13	3	6th	55%	9	—
14	4	7th	60%	9	—
15	4	7th	65%	11	—
16	5	8th	70%	11	—
17	6	8th	75%	14	—
18	7	9th	85%	18	—
19	8	9th	95%	All	1st-lvl illusions
20	9	9th	96%	All	2nd-lvl illusions
21	10	9th	97%	All	3rd-lvl illusions
22	11	9th	98%	All	4th-lvl illusions
23	12	9th	99%	All	5th-lvl illusions
24	15	9th	100%	All	6th-lvl illusions
25	20	9th	100%	All	7th-lvl illusions

*While unable to speak a language, the character can still communicate by grunts and gestures.

23061180 Fax: ~~23 06 72 06~~
22 17 52 75 Att.: H. ELLINGSEN / T. JANSEN

PHOBOS 14/4 '99

EX CATHEDRA

Det er ikke alltid så greit å være interessert i krigsspill og denslags – når pasifisme og krigsfrykt blomstrer (som på begynnelsen av 1980-tallet, da anti-atomvåpen bevegelsen herjet som verst) kommer man i miskreditt som militarister og krigshissere, men når faktisk krigføring bryter ut, blir det jo ikke nødvendigvis mer populært å simulere slag og konflikter av den grunn... For egen del har jeg små motforestillinger mot NATOs bruk av luftmakt mot Serbia, men stiller meg mer skeptisk til at man ikke har gjort noe forsøk på å etablere en troverdig trussel om intervensjon på bakken. Men en eventuell bakkekrig ville jo ha medført helt andre tap enn de begrensede vi har fått høre om til nå. Det NATO har valgt å gjøre i Kosovo-konflikten minner jo mest om "kanonbåt-diplomatiet" fra forrige århundre. Man utnytter da også en tilsvarende grad av militær/teknologisk overlegenhet.

For egen del har jeg vært tilhenger av "Bomb Beograd NÅ!"-linja siden 1992, så jeg

kan vel ikke egentlig klage når det faktisk skjer. Jeg har riktignok forståelse for det tragiske såvel som det blodtørstig/imperialistiske ved den serbiske saken, men en nasjonalisme som til de grader går ut over andre etniske grupper kan ikke tolereres. La oss bare håpe at dette faktisk blir en vellykket intervensjon, og ikke begynnelsen på en lengre krig. (Selv ikke undertegnede ønsker seg flere kriger i verden for å få flere spill!)

Vi i vår lille sammenheng får vel nøye oss med "trygge" historiske perioder som 2. Verdenskrig eller tidligere. Som undertegnedes foredrag på Bymuseet kanskje er en indikator for: ~~Det~~ er mulig at "militarisme" er begynt å bli litt mer respektabelt igjen. Det skal bli spennende å se på om Forsvaret får lov til å avholde en militærparade i hovedstaden ved 700-årsjubileet for Akershus Festning i mai. Så kan vi heller sitte igjen med spørsmålet om hvordan vi gjør science fiction- og fantasy-spill forståelige og akseptable for den "vanlige" omverden...

Her følger noen nye klipp fra et gammelt nummer:

PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 7, tirsdag 11. april 1989

LinCon 89

Linköpings årliga spelkonvent 12-15 maj 1989

Har du lyst til å dra på spillkongress i Linkøping? Det koster deg ikke mer enn 300 kroner (påmelding + biltur + sovepose) eller 900 kr (påmelding + biltur + hotell). Det går an å reise uten å være forhåndspåmeldt, men det er en fordel å være forhåndspåmeldt, og i så fall bør du melde din interesse til undertegnede i dag (11.4)! Bli med! Livingstone oppdaget Victoriasjøen - du kan bli første siviliserte person (= spillende nordmann) ved Roxen.

Jon [redacted]

ZEB COOK I OSLO!

Se s.3

Cook 3

Hvorfor har de foregående avsnittene vært så korte? Jo - fordi undertegnede ikke er AD&D-entusiast og ikke fatter dybden i og viktigheten av detaljspørsmål om Oriental Adventures, Greyhawk, monsterforbedringer osv. Over en pizza og et glass øl/cola light på Peppes Pizza fikk jeg imidlertid stilt en del spørsmål som selv jeg klarer å huske svarene på!

På spørsmål om TSR fikk tilsendt mange nye spill fra håpefulle konstruktører, svarte Cook bekreftende. Men det ser ut til å være vanskelig for fantasifulle nordmenn å få sine spill utgitt av TSR. Rollespill gidder de ikke engang å se på (bortsett fra de mest sinnssyke - for underholdningens skyld). Innsendte brettspill blir derimot faktisk prøvespilt, og selv om de fleste vrakes etter fem minutter, er det faktisk muligheter.

De norske lattermusklene fikk virkelig mosjon da Cook fortalte om hvordan han fikk jobb i TSR. Han svarte på en annonse, og fikk da tilsendt et noe merkelig søknadsskjema. Det hadde 13 spørsmål som var pønsket ut av Gary Gygax. Et av dem gikk ut på å identifisere diverse polearms!!! Gygax har for øvrig utgitt en egen bok om slike våpen... Nåvel - Cook må åpenbart ha imponert Gygax med sine Glaive-Voulge-Glaive-Guisarme- og Guisarme-Glaive-Glaive-kunnskaper, før han fikk jobben.

Til det saklige og "snille" spørsmålet: Hva er den største forbedringen i AD&D 2nd edition? svarte Cook raskt "You can read it, and you can find the things!". Han fortalte at grunnen til at 1. edition ble så kaotisk var at TSR-medarbeiderne egentlig ikke var rutinerte nok til å takle et så stort prosjekt som AD&D den gang spillet ble laget.

Når det gjelder kommende rollespillnyheter fra TSR, nevnte Cook bl.a. Arabian Adventures til AD&D, og nyutgivelser, i bokform, av Gamma World, Boot Hill og Gangbusters. Neste "store" nye rollespill blir SF-spillet "Buck Rogers Roleplaying Game"

Det var nå på tide å bli litt mer inkvisitorisk, og et naturlig spørsmål var da om det ikke egentlig bare er utbredelsen som gjør AD&D så populært? Cook mente imidlertid at spillet i seg selv hadde noen sterke sider, særlig at det er så fleksibelt. Det har ikke noe spesielt miljø eller tema, man kan fjerne en masse regler og spillet vil fremdeles fungere bra. Dessuten er det ikke et komplisert ultra-realistisk combat-spill. Jeg kjørte videre med spørsmål om ikke AD&D er et rent volds-spill? Her forsvarte Cook seg med at det i 2nd edition er flere oppfordringer om at man skal legge vekt på rollespill fremfor hack&slash. "Men - alle reglene er jo om vold?" Det var deilig å se hvordan mannen havnet på tynn is da han måtte ty til de velkjente frasene om reglene ikke var ment som en tvangstrøye, at de selvsagt måtte suppleres med rollespill, og at et hvilket som helst spill kan gjøres godt eller dårlig - spillere og spilleder er mye viktigere enn selve systemet. Her fant jeg det klokt å avslutte mitt lille korstog mot AD&D - samtalen var nemlig hele tiden meget hyggelig, og det ville jo være både uklokt og uhøflig å forfølge temaet videre...

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition



Vi begynte så å snakke om spill fra andre utgivere enn TSR. Som AD&Ds sterkeste konkurrenter regnet Cook GURPS, Warhammer og mindre rollespill (generelt) som gjerne var mer sofistikerte eller mer realistiske enn AD&D. Cooks egne ikke-TSR-favorittspil er forøvrig Call of Cthulhu, Teenagers in Outer Space og Diplomacy. Han tror at det hos de fleste spill-produsenter er grupper som regelmessig spiller CoC, og han kan tenke seg at det skyldes at det er ett av då få spillene som er besynderlig (weird) nok til å vekke spill-designeres interesse! Diplomacy spiller han over TSRs interne data-net (TSR-sjefene liker riktignok ikke at de ansatte kaster bort tiden med slikt, men...

Kveldens sjokk kom da "Zeb" kom med sine reaksjoner på besøket i Sverige og Norge. Han hadde nemlig bestemt inntrykk av at aktivitetene i ARES var langt mer organiser enn i amerikanske klubber!!!

Kvelden ble avsluttet hos Spillspesialister hvor jeg kunne glede meg over at den amerikanske gjesten signerte mitt PH2-eksemplar; mens herrene Aaslid og Berg fikk gleden av kunne signere Norsk-D&D-Ekspert-boken min. Til slutt må jeg dessverre skuffe Tom Ekeberg, som alltid avsluttet sin "Fannisk Sladder"-spalte i Hexagon-nytt med spørsmålet "Er det ikke snart på tide at TSR går konk?" Cook anser det nå nemlig for svært lite sannsynlig at TSR går konk. I 1984 og 1985 var TSR på konkursens rand, da de satset på AD&D Plastic Toys, TSR miniatyrer, osv. Nå går imidlertid TSR noen gylne år i møte. 1. opplag av 2nd edition Players Handbook er f.eks. på hele 300.000 eksemplarer...

Jon [redacted]



Ability Scores (Intelligence)

Table 4: INTELLIGENCE

Ability Score	# of Lang.	Spell Level	Chance to Learn Spell	Max. # of Spells/Lvl	Spell Immunity
[illegible]	[illegible]	—	—	—	—

SPØRREKONKURRANSE:

1. Hva er 20. april 1989 hundreårsdagen for?
2. Hvilket spillforlag utgir rollespillet AD&D?
3. Hvilket spillforlag utgir brettspillserien EUROPA?
4. Ares har til nå utgitt tre forskjellige blader. Nevn navnene på alle tre?
5. Hva heter forfatterne av "The Dragonlance Chronicles"?
6. I hvilket spill kan det være en god idè å oppsøke sin elskerinne?
7. Identifiser følgende 4 vanlig brukte betegnelser for kjente militære enheter fra WW2:
   A: LSAH
   B: GD
   C: 82.
   D: 101.
8. I hvilket spill kan alle erobre og bruke hverandres luftvernkanoner?
9. I hvilket spill forekommer Nikotin?
10. Hvor er dette bildet hentet fra?



Redaksjonelt

I en redaksjonelt-spalte skal vi helst skrive generelle og hyggelige ting om bladets og foreninens utvikling. Det er fortsatt aktuelt å oppfordre folk til å levere oss stoff (jo mer ferdigskrevet desto bedre). I den forbindelse vil vi gjerne få berømme Kjell Windsland, som har sendt oss utførlige rapporter fra AD&D-kampanjen sin en rekke ganger. At en viss persondebatt fortsatt mangler, skal vi ikke si oss lei for; men ellers er innsendte bidrag alltid velkomne (med de vanlige forbehold om redaksjonell frihet). Dessverre er det en ikke fullt så hyggelig sak som det forekommer oss nødvendig å ta opp her: VASKING AV MØTELOKALET. Vi har nemlig fått kraftige klager fra det borettslaget vi leier av. Med mindre renholdet blir utført slik at de er fornøyd, risikerer vi å miste lokalet i Sarpsborggt:::. Vår nye vaskeordning fra januar har ikke ført til gode nok resultater. Dermed ser vi oss nødt til å betale den/de som vasker, slik at de kan stilles til ansvar på en grei måte.(utilfredsstillende vask betales ikke:::). Foreløpig vil dette ikke medføre ekstra utgifter for folk på møtene. Men vi vil oppfordre alle som spiller på tirsdager om å donere litt ekstra, enten det nå blir i penger eller tomflasker, slik at denne skitne jobben kan bli litt bedre avlønnet. Og er det noen av våre fattigere medlemmer som ønsker å spe på inntekten med å vaske for oss, er det bare å melde fra til styret.

Historiker holdt foredrag på Oslo Bymuseum i går

- Krigsspill er gøy og lærerikt

– Konflikter og action må man ha, hevder historiker Johannes H. Berg. I går delte han krigslekens gleder med brave borgere på Oslo Bymuseum.

LISS HEGGE

- Krigsspill brukes jo ikke bare for å lære historie, men for å ha det gøy. De spill jeg skal snakke om simulerer og etterligner virkeligheten, sier Berg. Han har hatt krigsspill som hobby i 20 år, er en av de sentrale personene i spillhobbier og er med i arrangementskomitéen for spillkongressen Arcon.

Endre historien

Selv om foredragets tittel lød «Fra tinnsoldater til dataspill» med undertittelen «Å leke krig før og nå» handlet det mest om strategiske voksenleker.

Berg brukte tinnsoldater eller miniatyrer som eksempel på utviklingen av krigsspill. Og han kastet frem tanker i lek med mulige historiske vendepunkter: Hva hadde skjedd, hvis Napoleon hadde vunnet slaget ved Waterloo? Eller attentatet mot Hitler hadde lykkes? For på spillebrettet kan de lekende påvirke historiens gang - med historiske effekter.

Bergs store lidenskap er nemlig brettspill og rollespill. Ca. 1850-1905 kom de første system beregnet for voksne, krigsspill som også ble tatt i bruk av det militære. I 1950-årene laget Charles Robert et brettspill basert på rutespillsystem. Bedriften Abalon Will bygget opp brettspillhobbyen, som nå spredte seg til Europa.

Hvordan sto det forøvrig til med publikums spilleglede?

- Sånne brettspill er sikkert morsomt for alle som er interessert i historie, bemerket Terje Lauritsen. Selv har han leketøyimport, men troppet opp på foredraget sammen med Arne Rosland, fordi det ble holdt i Oslo Bymuseum og tittelen hadde historisk sus over seg.

- Foredragene på Bymuseet er ofte ukens høydepunkt, sa Rosland, som er i gardinbransjen. Han pendler, og synes det er hyggelig å fylle ettermiddagen med historie og byvandringer.

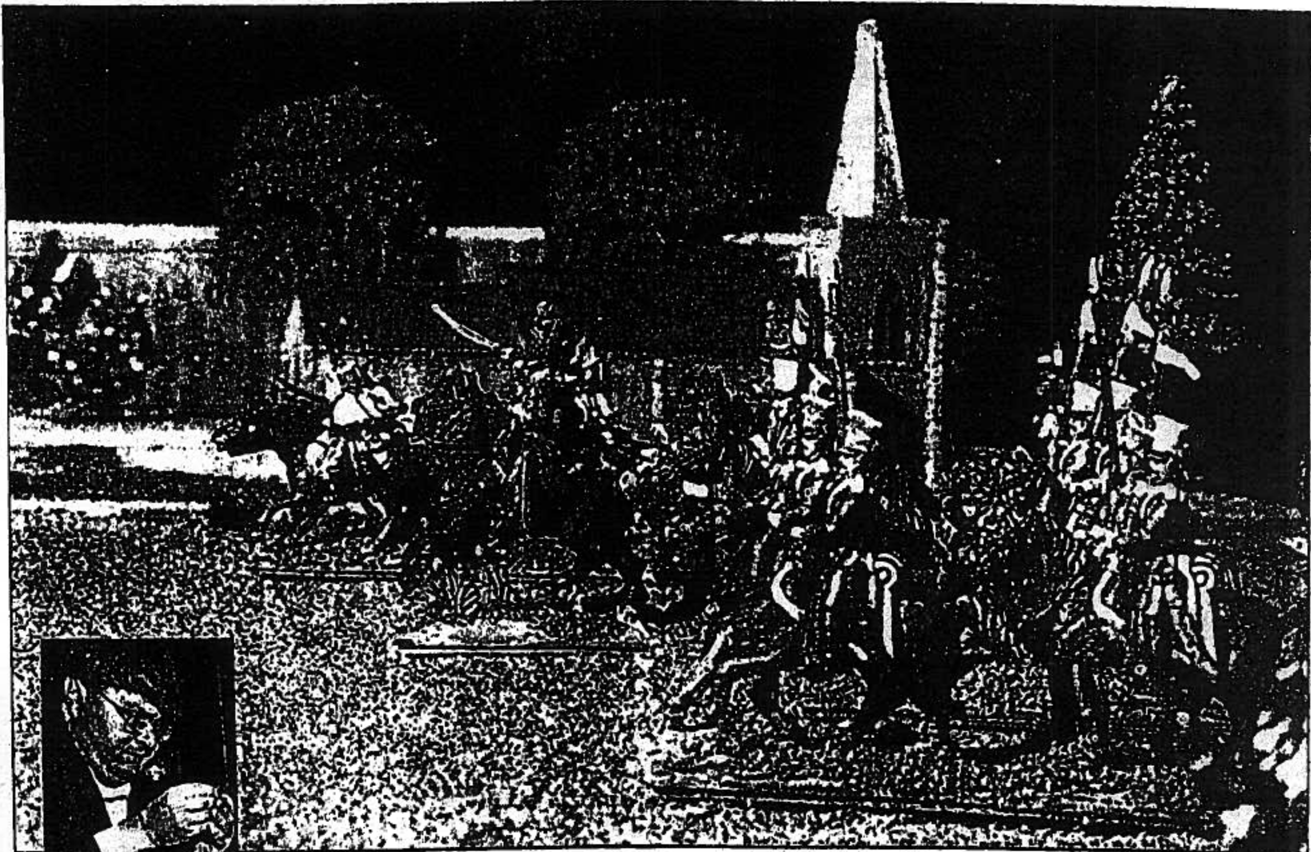
Venninnene Lisbet Willock, som er sekretær, og Frances Anderson, som er ved Amatørteatersenteret i Oslo, er gjengangere på Bymuseets foredrag.

- Det er en blanding av det sosiale og kulturelle. Vi begynte på grunn av byvandringene, som vi tar opp igjen når sesongens foredrag er over, forklarte de.

Staute tinnsoldater

Ingeniør Tønnes Tønnesen, Ski, var på foredrag for første gang. Han leste om foredraget på «Hva skjer?»-sidene her i avisen, og kom fordi han ser på leker som en del av kulturhistorien.

Og leketøyet under foredraget var tinnsoldater. Berg stilte opp et helt kompani av dem til skue i Bymuseumet, som eksempel på krigsspillets utvikling. I dag er de små bemalte tinnfigurene samleobjekter. Tinnsoldater er kjent helt fra 1700-tallet, særlig fra Tyskland og Frankrike. Etterhvert ble de masseprodusert.



Tinnsoldater. *Foredragsholder Johannes H. Berg (innfelt) er entusiastisk opptatt av krigsspill. Med troppeforflytninger på spillet kan man prøve ut historiske teorier i praksis.*

FOTO: OLAV URDAHL